

## 痛みをめぐるメモランダム

星野 太

雄鹿のツノは、春が訪れるたびに毎年新たに生え変わる。その堅強な見た目とは裏腹に、彼らのツノは、人間で言うところの爪や髪のように、新陳代謝によって定期的に生え変わる部位に属しているのだ。中世より鹿を「<sup>しんろく</sup>神鹿」として崇める奈良では、「角きり」というセレモニアルな行事が毎年秋に催される。だが、いっけん痛々しくも見えるその儀式において、ツノを切られる当の雄鹿はいっさい痛みを感じない。ツノには痛覚がないからだ。そのことを知っているのと知らないのでは、同じ「角きり」もまったく異なる儀式に見えてくるだろう。そして当然のことながら、ツノ以外の鹿の肉の部分には、私たちと同じような痛覚が存在する。私たちはふつう、そのような痛みを分かちもつ存在を「動物」と呼んでいる。



ホンマタカシ×コンタクトゴンゾ『鹿を殺すと残る雪』（京都芸術センター、二〇一八年三月一七日 [土]・一八日 [日]）は、雪山を駆ける一頭の鹿を捉えた映像によって幕を開ける。カメラは次第に対象に近づき、遠くない刹那、その鹿が撃たれる瞬間を映像に収めるだろう。明らかに不穏なスローモーションの映像が、やがて来るその瞬間を予感させる。

その映像が投影されるスクリーンの前には、劇場の舞台らしからぬ縦長の空間が広がり、観客もまたその両脇に長い列をなす。鹿の映像が投影されているスクリーンの真下では、何やら作業をしている女性が一人。その反対側には、やはり雪原の映像を断続的に映し出す小ぶりのモニターと、鹿の被り物をした白装束のバンドメンバー三名（Deer Revenge）が並ぶ。その両者に挟まれるようにして、塚原悠也をはじめとするコンタクトゴンゾのメンバーが、いつもの「コンタクト」の準備にとりかかる。

コンタクトゴンゾのパフォーマンスには、いつも独特の緊張感がある。その感じ方はひとによってさまざまだろうが、わたしが彼らの作品にはじめて接したときの驚きは、いわゆるコンタクト・インプロヴィゼーションが誘発する感情の機微が、見事に換骨奪胎されている点にこそあった。コンタクト・インプロヴィゼーションを経験したことのある者ならば誰しも知るように、しかるべき手続きによって遂行されたコンタクトは、ふだんわたしたちが知るプロセスとはまったく異なる回路から、行為者たちのあいだに、あるいは行為者とそれを見るもののあいだに、ある特異な感情を惹起する。愛慕や憎悪といった、通常であれば或る一定のプロセスの果てにしか出 <sup>しゅったい</sup>来しえない強い感情が、はじめて目を合わせてから数十分と経たない目の前の相手に差し向けられる。そんな、普通であればありえそうにもない事態が、わずか数十分のコンタクトのあいだに瞬く間に巻き起こる。そしてコンタクトが終われば、その感情は同じくらいのスピードで雲散霧消していくのだ。

「コンタクト」ゴンゾを名乗る彼らのパフォーマンスにおいて、そんなコンタクト・インプロヴィゼーションの機微が、まるで異質な形式に転化されていることは周知のとおりだ。彼らの「コンタクト」は、先に記述したようなそれとは異なり、どちらかといえば殴り合い、あるいは肉体のぶつかり合いに近いものである。そ

の光景を前に、観客は戸惑う——これは、「わたしたち」の知るコンタクト・インプロヴィゼーションではない、と。しかし、いっけん荒々しいだけに見える彼らのコンタクトは、まさにそのような激しい肉体の接触にこそ、従来のコンタクト・インプロヴィゼーションにはない別の「何か」が宿るということを示してきたのではなかったか。彼らのパフォーマンスの必須アイテムであるインスタントカメラ、公演中にそのカメラで撮影された写真の展示や冊子の作成、さらには他のアーティストとの数々のコラボレーションを繰り返しながら彼らが切り開いてきたのは、既存のコンタクト・インプロヴィゼーションとは似ても似つかない、そのような未知の地平であった〔☆註1〕。



あらためて『鹿を殺すと残る雪』に目を向けよう。前言を翻すようだが、同作において否が応でも目につくのは、コンタクトゴンゾの代名詞とも言える肉体の激しいぶつかりあいを「人間」と「人間ならざるもの」のコンタクトが補完する場面である。

たとえば、冒頭の映像につづくパフォーマンスは次のように進む。舞台上には十本弱の木々が、電信柱のように一定の間隔で垂直に立てられている。他方、地面には同じような長さの木が点在しており、開演後まもなく男たちがそれを二人一組で担ぎ、その上を小柄な男が渡り歩いていく。そのさいの「コンタクト」のありようはいかなるものか。小ぶりとはいえ、それなりの長さを伴った木にはそれじたい一定の重量がある。さらにその上を大人の男が歩いていくわけだから、いくら支点を分散させたとしても、そこで身体にかかる負担には相当なものがある。実際、男がその上に乗るたび、木を持ち支えている男たちの口からはうめき声が漏れるのだ。ここには、殴り合いや取っ組み合いをベースとするふだんの彼らのパフォーマンスとは似て非なる、「人」と「物」とのアレンジメントが存在している。

さらに舞台上では、本作のコラボレーターであるホンマタカシの写真が奇妙な存在感を示している。大きく引き伸ばされたその写真は、まるで巨大なバスタオルのように木々のあいだに吊るされたり、パフォーマーの身体に巻き付けられたりする。これらの写真は、実のところほとんど写真として扱われていない。少なくともそこに写された——おそらく雪原の——イメージは、誰かに見られるためにではなく、屈強な肉体によって切り裂かれ、木材によって貫かれるべき脆い物体としてそこにある。

あるいは、公演中に淡々と調理される鹿肉。調理台を行き来するビデオカメラが調理者の手元をたえずスクリーンに映し出しているため、観客はそれが何らかの料理であることをうっすらと理解する。だが、いささか意表を突かれるのは、わたしたちの視線が中央のパフォーマンスに引きつけられているあいだ、それが背後のオープンに移され、公演中にいつの間にか加熱調理されていることだ。最初は錯覚かと思うほどのかすかな芳香が、空間のなかに漂いはじめる。それがオープンで焼かれたパイ包みが発する匂いであるということは、休憩を挟んだ後半冒頭において明らかにされる。調理をしていた女性（宍倉慈/volver）による料理の懇切な説明と、その味見をするコンタクトゴンゾのメンバー。調理すること、食べることもまた、ひとつの「コンタクト」であることには変わりがない（ただし、多くの場合、そこには痛みではなく喜びが伴う）。したがって、

ここでの「調理」や「試食」もまた、直接的に肉体をぶつけあうパフォーマーたる彼らと、痛みを感じない食べ「物」との接触であると言って差し支えないだろう [☆註 2]。

まだある。メンバーの手によって操作されるスピーカーを積んだラジコン、しばしば光の明滅を修飾するエフェクトとして用いられる床一面の木屑、さらにコンタクトゴンゾの公演ではすでにお馴染みのインスタントカメラにいたるまで、音や映像の奔流のなかでぶつかりあう彼らの肉の隙間を埋めているのは、身体と身体の接触を直接ないし間接に媒介する、さまざまな「物」たちなのである。

音もまた物理的な波動であるかぎりにおいて、そのような「物」のひとつに数え入れられるだろう。ホンマタカシ率いる Deer Revenge の演奏は、ゴンゾのパフォーマンスと付かず離れずの距離を保ちながら、舞台上で生じる複数の肉体の接触と共時的に存在している。BGM でもなく、かといって目の前のパフォーマンスといっさい無関係でもない、その奇妙な共存の様態が男たちの動きを切分<sup>シンコペート</sup>し、その構造をさらに複雑なものにしている [☆註 3]。

そのなかで、機能的にもっとも「凶器」に近いのが、公演中しばしば目につく雄鹿のツノだろう。このツノは、鹿肉とともに、かつて生きていた鹿の肉体の痕跡を示すものであり、同時に、出演者たちによる肉体の衝突とは別種の緊張をパフォーマンスに導入するものである。むろん、そのツノがじかに人体に向けられることはない。とはいえそれは、先述してきたような木、写真、料理、楽器、ラジコン等々と同様、たえず人と連結・分離しあう「物」のひとつであるとともに、この場には不在の雄鹿——わたしたちと痛みを分かちもつ動物——の存在を喚起する、もっとも強いシンボルでもある。



動物は痛覚をもち、物は痛覚をもたない。この区分において、猟師に撃たれる雄鹿は動物であり、腐敗を免れたツノや、調理に供される鹿肉は物である。コンタクトゴンゾのパフォーマンスを見ることは、痛みに対する感覚——目の前の男たちが痛みを感じていることの知覚——と切り離すことができない。この公演の冒頭で、木材を支える彼らの身体から小さな声が漏れ 出ることは、その意味で象徴的だ（激しい動きをとまなう彼らのパフォーマンスにおいて、そのような微妙な息づかいは、通常ほとんど聞こえない）。うめき声だけでなく、肌と肌が接触する音、殴り殴られる身体の反射的な動きを通じて、わたしたちはそこに生じている痛みを知覚する。

——知覚する？ そう、わたしたちは痛みを知覚する。口から漏れ出てしまう声を、反射的に身体をよじる身振りを、赤く腫れ上がった皮膚を通じて。わたしたちは他人の痛みを共有することはできないが、それを知覚することはできる。ほとんど生理的な直観に近いその痛みの知覚は、いわゆる想像とは似て非なるものだ。ゴンゾの場合、打撃はほぼ例外なく双方向的であるため、ふつう特定の個体に帰属する痛みも、しだいにどこに局所化されているのかわからなくなる。しかしいずれにせよ、動物 (A) と動物 (B) のあいだにある痛みが、その両者のあいだのどこかに位置を占めることは疑えないように思う。しかしだとすると、動物と物がひとつの感覚のブロックを形成するとき、その痛みはどこにあるのか？

#### ☆註 1

おもな展示に「コンタクトゴンゾ フィジカトピア」(ワタリウム美術館、二〇一七年)、冊子に『contact Gonzo magazine 001: The Weather Report Issue』(二〇〇九)、『contact Gonzo magazine 002: Sate Kambing Issue』(二〇一五)がある。なお、ここでは詳述できないが、パフォーマンス中にインスタントカメラで撮影されるスチル写真に対して、パフォーマンス映像はつねに固定カメラで撮影される(三ヶ尻敬悟の発言、『たねまきアクア』京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、二〇一八年、一〇頁)という点は興味深い。また、過去にはホンマタカシ以外に、国内では梅田哲也、志賀理江子、yang02 らとのコラボレーションがある。海外でのコンタクトゴンゾの公演・制作活動については、おもに次を参照のこと。塚原悠也「コンタクトゴンゾ、レジデンシー列伝」『viewpoint』第八一号、セゾン文化財団、二〇一八年、七-九頁。

なお、コンタクトゴンゾの上演に立ち会う観客の感情のあり方に触れた文章としては、住友文彦による次のような一節がある。「そこで鑑賞者に起きている感覚の変化はおそらくこのようなものではないだろうか。まず、肉を叩くときに発せられる鈍重な音が想像以上に大きく、それ相応の痛みを想像せざるをえない。それゆえに、殴る、蹴る、打つといった行為ひとつひとつに注意が向けられる。そういった危険を伴う出来事を眼にしているために極度の集中を要するのだが、暴力に等しい行為をおこなう彼らには内面に当然沸き起こるであろう、ある種の憎悪に似た激しい感情が、じつは欠如しているのではないかと思い始める」(『contact Gonzo magazine vol. 001: The Weather Report Issue』二〇〇九年)。

#### ☆註 2

料理はコンタクトゴンゾにおいて重要なテーマである。それは、過去のマガジンに(いっけん脈絡なく)料理のレシピが多数掲載されていることからもうかがえる。『contact Gonzo magazine 001: The Weather Report Issue』(二〇〇九) および『contact Gonzo magazine 002: Sate Kambing Issue』(二〇一五)を参照のこと。

#### ☆註 3

今回の Deer Revenge の演奏は即興的なものであったため、一七日と一八日の公演ではパフォーマンスと演奏のあいだに有意な相違が見られた。